

BAB III

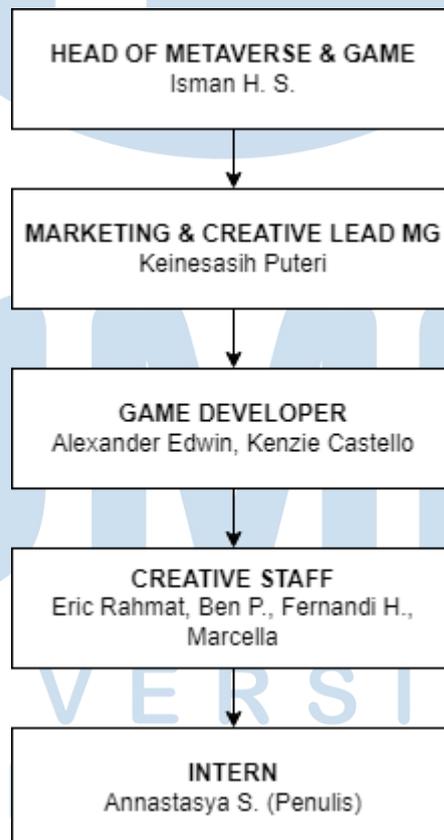
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Berikut adalah deskripsi dari posisi kedudukan penulis dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat pengerjaan suatu proyek/pengerjaan.

3.1.1 Kedudukan

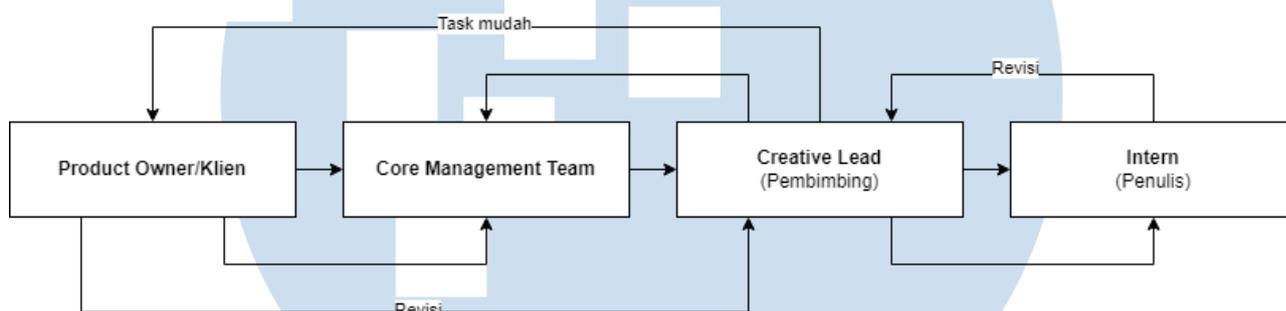
Selama periode kegiatan Magang, penulis memiliki kedudukan sebagai *Intern* dari divisi *Metaverse & Game*, yakni posisi yang ditempati oleh peserta magang pada divisi dengan pusat produktif pada pembuatan game. Berikut adalah bagan divisi yang ditempati oleh penulis.



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan

3.1.2 Koordinasi

Selama menjalani kegiatan magang, terdapat proses koordinasi yang dilakukan penulis bersama tim satu divisi lainnya untuk memenuhi kebutuhan klien. Berikut adalah bagan alur koordinasi pekerjaan yang dilalui penulis sebagai *intern* pada divisi *Metaverse & Game*.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Sebagai *intern*, penulis bekerja dibawah *Creative Lead/Art Director* yang merupakan pimpinan dari *Creative Staff*. Kedudukan ini ditempati oleh pembimbing lapangan penulis yakni Eric Rahmat. Sebagai satu-satunya intern pada divisi ini, penulis hanya berhubungan secara langsung dengan *Creative Lead* untuk mendapatkan tugas-tugas atau proyek yang harus dilakukan serta penerimaan masukan atau revisi pada karya yang dihasilkan. *Creative Lead* akan berperan sebagai pembimbing yang membantu penulis dalam membuat karya sesuai dengan kebutuhan perusahaan. *Creative Lead* akan memberikan *break down* untuk pendistribusian tugas baik kepada tim kreatif lainnya atau peserta magang.

Core Management Team merupakan PIC (*Person in Charge*) terkait yang bertanggung jawab pada proyek – proyek yang didapatkan. *Core Management Team* meliputi karyawan dengan posisi sebagai *Project Manager*, *PIC Tech*, dan *PIC Creative/Art Team*. Setelah mendapatkan proyek dari klien, mereka akan meneruskan proyek tersebut kepada *Creative Lead* dan timnya. *Product Owner/Klien* dapat secara langsung berinteraksi

dengan *Creative Lead* apabila hal yang dibutuhkan bersifat mudah dan tidak kompleks tanpa melibatkan tim lainnya.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Adapun berikut tabel berisikan beragam tugas yang dilaksanakan oleh penulis selama kegiatan magang berlangsung:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 - 2 (18 – 23 Agustus 2023)	<i>Audio series</i> Wanaloka Episode 1 “ <i>Tudung Merah dan Paroserigala</i> ”	Pembuatan ilustrasi cover episode pertama <i>audio series</i> Wanaloka “ <i>Tudung Merah dan Paroserigala</i> ”. Membuat 2 alternatif dan meliputi beberapa revisi. <i>Audio series</i> ditampilkan di Noice. https://open.noice.id/content/fef135ca-bbb2-4dda-bc53-819ad82ae78b
2.	2 (22 – 25 Agustus 2023)	<i>Audio series</i> Wanaloka Episode 2 “ <i>Misteri Desa Bisikan Setan</i> ”	Pembuatan ilustrasi cover episode kedua <i>audio series</i> Wanaloka “ <i>Misteri Desa Bisikan Setan</i> ”. Membuat 3 alternatif dan meliputi beberapa revisi. https://open.noice.id/content/021cfaf0-3bbe-4812-bf1b-cf535a2a355f
3.	3 (28 – 31 Agustus 2023)	Postingan “ <i>No Content Day</i> ”	Pembuatan ilustrasi untuk postingan sosial media ketika tidak ada <i>update</i> terbaru pada hari tertentu. https://twitter.com/wanalokagame/status/1714943073384530036
4.	3 – 4 (1 – 5 September 2023)	<i>Audio series</i> Wanaloka Episode 3 “ <i>Diki Sang Pengusut</i> ”	Pembuatan ilustrasi cover episode ketiga <i>audio series</i> Wanaloka “ <i>Diki Sang Pengusut</i> ”. Membuat 2 alternatif final dan meliputi beberapa revisi. https://open.noice.id/content/f8ff80e8-762f-4f5a-942d-79e453f3a8f5
5.	4	Konsep Game NeoJKT	- Perkenalan tentang apa itu NEOJKT (https://www.neojkt.com/)

	(6 – 8 September 2023)		<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal universe NEOJKT - Mengenal game dan progres NEOJKT - Info progres game NEOJKT Chap 2, keyword, moodboard, referensi, rough sketch area, items. Penulis diminta untuk membuat sketsa <i>fuse</i> dan bidak catur.
6.	5 (11 – 14 September 2023)	<i>Audio series</i> Wanaloka Episode 4 “ <i>Peniup Suling dari Hamelin</i> ”	<p>Pembuatan ilustrasi cover episode keempat <i>audio series</i> Wanaloka “<i>Peniup Suling dari Hamelin</i>”. Membuat 2 alternatif dan meliputi beberapa revisi.</p> <p>https://open.noice.id/content/9745e19d-fb97-4b59-8a3d-d08bf00de522</p>
7.	5 – 6 (15 – 20 September 2023)	<i>Audio series</i> Wanaloka Episode 5 “ <i>Malin dari Kundang</i> ”	<p>Pembuatan ilustrasi cover episode kelima <i>audio series</i> Wanaloka “<i>Malin dari Kundang</i>”. Membuat 2 alternatif dan meliputi beberapa revisi.</p> <p>https://open.noice.id/content/79b2ee7c-3880-4da0-95a6-a739fdf490bb</p>
8.	6 – 7 (21 – 22 September 2023)	Profile KaryaKarsa Naya Ishvara	<p>Pembuatan ilustrasi untuk karyaKarsa dengan vtuber DigiKagi Naya Ishvara, untuk profile dan background.</p> <p>https://karyakarsa.com/NayaIshvara</p>
9.	8 (25 September 2023)	Ilustrasi Spesial 100 Subscriber	<p>Membuat ilustrasi subscribers special 100 di lot batu dengan ukuran 1x1.</p>
10.	8 (26 – 28 September 2023)	<i>Audio series</i> Wanaloka Episode 6 “ <i>Sayembara Putri Pertama</i> ”	<p>Pembuatan ilustrasi cover episode keenam <i>audio series</i> Wanaloka “<i>Sayembara Putri Pertama</i>”. Membuat 2 alternatif dan meliputi beberapa revisi.</p> <p>https://open.noice.id/content/32d324e6-099d-4975-baec-84cd8272221f</p>
11.	9	<i>Audio series</i> Wanaloka Episode 7	<p>Pembuatan ilustrasi cover episode ketujuh <i>audio series</i> Wanaloka “<i>Saladin Dan Sang</i>”</p>

	(3 – 5 Oktober 2023)	“Saladin Dan Sang Jin”	Jin". Membuat 2 alternatif dan meliputi beberapa revisi. https://open.noice.id/content/a7795b40-e462-4422-a6a2-9ea6953d60b1
12.	10 (10 – 11 Oktober 2023)	Audio series Wanaloka Episode 8 “Pahlawan Salah Asuhan”	Pembuatan ilustrasi cover episode kedelapan audio series Wanaloka “Pahlawan Salah Asuhan”. Membuat 2 alternatif dan meliputi beberapa revisi. https://open.noice.id/content/245c65cf-188b-4c96-9455-37c17c16148b
13.	9 – 11 (2 – 26 Oktober 2023)	Stiker Wanaloka	Pembuatan stiker digital Wanaloka untuk chatting yang meliputi keempat tokoh utama dengan total 20 stiker. Referensi yang digunakan pada pembuatan stiker adalah stiker-stiker LINE.
14.	11 – 12 (27 – 31 Oktober 2023)	Ilustrasi Halloween Wanaloka	Membuat ilustrasi untuk perayaan hari Halloween pada 31 Oktober 2023 dengan penggambaran keempat tokoh utama Wanaloka dengan kostum lain. Nala sebagai little devil, Valita sebagai vampire, Naya sebagai penyihir, Astra sebagai labu.
15.	12 – 13 (1 – 7 November 2023) 15 – 16 (24 November – 1 Desember 2023)	UI/UX Game NeoJKT	Eksplorasi visual UI/UX untuk NeoJKT untuk proof of concept meliputi: - UI utama - Panel inventori - Dialogue scene Dengan concept: - Aquamarine - Escape room - Retro modern
16.	13 – 15 (8 November – 22)	Object Game NeoJKT	Pembuatan ilustrasi kartu simbol hewan dengan gaya <i>visual flat art</i> dan <i>blocky shaped</i> . Hewan yang diperlukan: <i>rooster, siberian, mouse, lion, pig, snake, rabbit, eagle, bear, butterfly</i> . Penulis menghasilkan

	November 2023		3 sketsa alternatif dengan 10 sketsa final pada akhirnya.
17.	16 – 18 (4 – 14 Desember 2023)	Kompilasi karya selama magang	Sebagai akhir penutupan kegiatan magang, penulis diminta untuk mengumpulkan ragam karya yang telah dibuat selama kegiatan magang berlangsung.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Adapun berikut adalah penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang berlangsung.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan karya magang selama penulis bekerja dibawah pembimbing lapangan PT OmniVR sangatlah sederhana. Pembimbing lapangan akan menyampaikan brief tugas harian atau mingguan kepada peserta magang, dan pekerjaan peserta magang termasuk penulis adalah untuk merealisasikan brief yang diberikan. Pembimbing lapangan juga membantu penulis selama proses pengerjaan dengan memberikan masukan secara tertulis dan menunjukkan bagian yang harus direvisi, juga menandai setiap detail revisi yang diperlukan dalam bentuk coretan visual secara langsung pada karya proyek. Revisi akan dilakukan hingga hasil ilustrasi sudah tepat dan siap disunting oleh pembimbing lapangan dan mendapatkan persetujuan dari tim kreatif lainnya. Penulis juga mengaplikasikan metode pembuatan ilustrasi dari mata kuliah DKV 201 Illustration dalam pembuatan karya proyek kebutuhan magang. Berikut adalah beberapa proyek yang dikerjakan penulis beserta proses perancangannya dari awal hingga akhir,

3.3.1.1 Ilustrasi Cover *Audio series* Wanaloka Episode 5 “Malin Dari Kundang”

Ilustrasi cover untuk *audio series Dongeng dari Wanaloka* episode 5 dengan judul “*Malin dari Kundang*” merupakan salah satu proyek cover *audio series* yang dikerjakan penulis selaku ilustrator untuk cover-cover tersebut. *Audio series Dongeng dari Wanaloka*

merupakan sebuah konten berupa rekaman audio berisikan kisah-kisah dongeng tradisional yang digabungkan dengan *spin-off* tokoh dari Wanaloka. Konten tersebut diposting di platform Noice setiap minggunya per episode.

No	Judul	Tanggal	Channel	Visual / Visual Idea	Sinopsis Singkat Cerita
1	Tudung Merah dan Parosergala	24 Agustus 2023	Noice	https://drive.google.com/file/d/1KlPReXRVll_HfAaXUqjQnblba_hKp_Tn_nWwv/view?usp=sharing	Parodi dari Tudung Merah dan Sergala, menceritakan Astra Aelia (E) yang mengenakan hoodie merah dan sangat kuat. Seorang parang parosergala menduga kekuatannya muncul dari hoodie. Dan berencana mencuri hoodie merah ajaib ini dengan menculik nenek E.
2	Misteri Desa Bisikan Setan	31 Agustus 2023	Noice	https://drive.google.com/file/d/1tpyUBHhfz-UD47nY5Ygh_k29fs0zz/view?usp=drive_link	Kisah misterius yang tidak serum-seram amat soal desa yang dihantu setan bisik. Valita Patricia (Valti) diminta untuk membasmi setan tersebut. Yang tidak disadari warga desa, usaha ini malah akan memunculkan kengerian yang lain.
3	Diki Sang Pengusut	7 September 2023	Noice	Feed Format https://drive.google.com/file/d/1u6Hqj_R7Q21R1TDmYm_NsXlHn25B/view?usp=drive_link Stories Format https://drive.google.com/file/d/1lHTPOWWH9kyJuoUvGd_uhll_u23_mw2m/view?usp=drive_link	Kisah legenda tentang Diki Sang Pengusut, seorang parokucing yang terkenal karena keceraiannya pada mistis dan penyelidikan kasus-kasus menantang.
4	Penipus Suling Dari Hamelin	14 September 2023	Noice	Feed Format https://drive.google.com/file/d/1Oel_cz12vY4TckjHYB1Sd8ePh_QhwQ8R/view?usp=drive_link Stories Format https://drive.google.com/file/d/1f6vOrL_nB_Mg4FzE-egrk4Vt_sen3_ZA5h3G/view?usp=drive_link	Parodi dongeng Penipus Suling Dari Hamelin, dengan tokoh utama Pirou Sophie sebagai perempuan pesulap sepaio angka. Walikota Hamelin menipu Pirou yang sudah mengusir tikus, tanpa sadar bahwa bakal kena batunya sendiri.
5	Malin Dari Kundang	21 September 2023	Noice	Feed Format https://drive.google.com/file/d/1KP8dxX6Dae1ybGGG_Pe2od_GQ3227u/view?usp=drive_link Stories Format https://drive.google.com/file/d/1OesGz631m6D3_U0H120hT2_VUUnRm2/view?usp=drive_link	Twist dari dongeng Malin Kundang. Gimana kalo para ibu sadar mereka bisa semena-mena ngutuk anak jadi batu??"

Gambar 3.3 Drive brief dari Pembimbing Lapangan

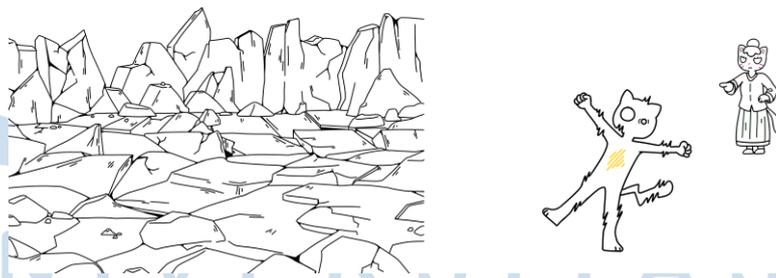
Sebelum memulai pengerjaan proyek, penulis menerima briefing proyek dari pembimbing lapangan. Untuk episode ini, tema yang akan digunakan adalah cerita rakyat asal Sumatera Barat, yakni Malin Kundang. Setelah itu, terdapat tahap *brainstorming* dimana bentuk *spin-off* dari Malin Kundang mulai direncanakan. Tokoh – tokoh yang akan diceritakan pada *audio series* ini tidak akan menyerupai manusia melainkan parohewan (*anthropomorphic*), layaknya tokoh – tokoh dari dunia Wanaloka. Dari hasil *brainstorm*, maka konsep cerita mulai dirancang agar konten cerita audio menjadi menarik dengan sinopsis “*Twist dari dongeng Malin Kundang. Gimana kalo para ibu sadar mereka bisa semena-mena ngutuk anak jadi batu?*”.

Setelah tahap – tahapan pra-produksi tersebut disampaikan kepada penulis, maka tahap produksi pun dimulai. Pertama, penulis mulai merancang konsep sketsa dengan dua alternatif berbeda. Proses ini dilakukan secara digital menggunakan software *Clip Studio Paint*. Proyek ini memakan waktu 5 hari sebelum selesai dikerjakan.



Gambar 3.4 Dua sketsa alternatif pada konsep cover

Pembimbing lapangan kemudian akan memberikan masukan dan memilih alternatif yang memiliki potensi untuk dikembangkan lebih baik lagi. Dalam karya ini, pembimbing lapangan ingin menggabungkan alternatif pertama dengan kedua; penggambaran tokoh seperti alternatif kedua, namun dengan menggunakan latar alternatif pertama. Setelah mendapatkan persetujuan dari pembimbing lapangan, penulis mulai merancang alternatif ketiga yang merupakan gabungan dari kedua alternatif. Opsi ketiga tersebut pun diterima dan mulai dilanjutkan ke proses *outline* agar garis pada sketsa terlihat lebih jelas.



Gambar 3.5 Hasil outline *background* dan tokoh

Setelah *lineart/outline* ilustrasi terlihat lebih komprehensif, penulis meminta masukan dari pembimbing lapangan sebelum dilanjutkan ke tahap pewarnaan dan rendering. Pembimbing lapangan memberikan masukan berupa perubahan ketebalan *outline* agar lebih sesuai dengan gaya visual Wanaloka serta penggambaran awan yang diubah agar tidak terlalu detail. Penulis kemudian mendapatkan persetujuan dari pembimbing lapangan menuju proses rendering ketika berbagai revisi telah dilakukan sesuai permintaan pembimbing lapangan. Pembimbing lapangan akan terus memberikan penilaian pada karya *cover* hingga karya sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh kebutuhan tim. Penulis melalui beragam proses revisi sampai hasil akhir difinalisasikan.



Gambar 3.6 Proses pewarnaan dan revisi final pada ilustrasi

3.3.1.2 Pembuatan Stiker Digital Wanaloka

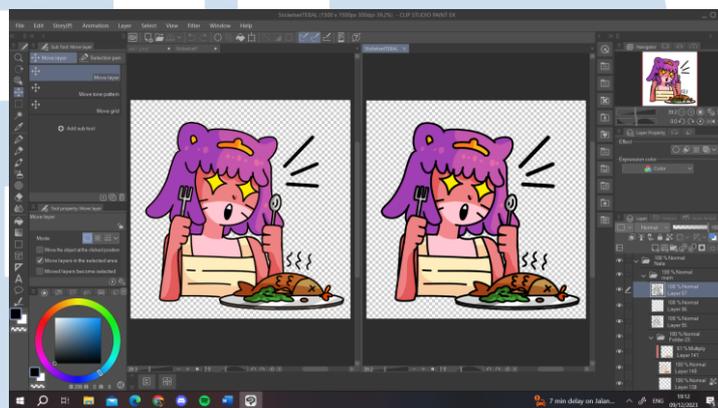
Salah satu proyek yang dikerjakan penulis selama kegiatan magang berlangsung adalah membuat karya stiker dari tokoh – tokoh Wanaloka. Tokoh – tokoh tersebut meliputi karakter – karakter milik para *Virtual Youtuber* Gen 1 DigiKagi, yakni Naya, Valita, Astra, dan Nala. Dalam proyek ini, penulis diberikan kebebasan dalam merancang dengan himbuan agar bentuk stiker sesuai dengan kepribadian karakter dan gaya visual Wanaloka serta cocok untuk semua umur.

Melalui brief singkat tersebut, penulis memulai perancangan dengan mencari ragam referensi yang sesuai untuk pembuatan stiker khusus chatting. Penulis menggunakan stiker LINE sebagai referensi utama dalam proses perancangan. Konsep dari stiker yang ditentukan oleh penulis adalah berupa stiker “reaksi” yang dapat dikirimkan oleh pengguna sebagai pengganti pesan teks dengan tambahan gambar yang lucu. Pada proses sketsa, penulis menghasilkan sebanyak 20 total sketsa dengan pembagian sebanyak 5 stiker untuk masing – masing karakter.



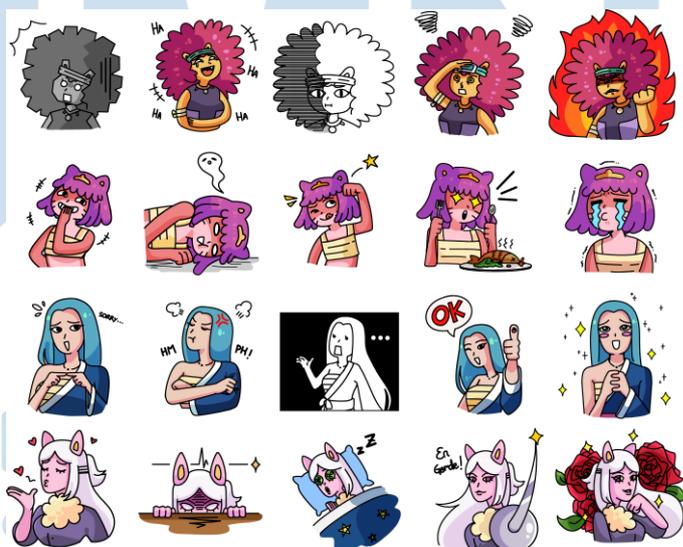
Gambar 3.7 Sketsa stiker

Setelah dipresentasikan kepada pembimbing lapangan, penulis mendapatkan lampu hijau untuk melanjutkan sketsa tersebut menuju tahap outline. Pada tahap ini, penulis sekaligus memberikan warna serta rendering dikarenakan tahap mewarnai cukup mudah dilakukan bagi penulis. Pembimbing lapangan kemudian memberikan sedikit masukan pada ketebalan outline yang digunakan serta beberapa proporsi karakter sehingga adanya sedikit revisi yang dibuat,



Gambar 3.8 Perubahan ketebalan outline

Setelah outline dan proporsi beberapa karakter diubah, penulis mengumpulkan seluruh hasil karya stiker dan dikirimkan kepada pembimbing lapangan untuk keperluan perusahaan. Berikut adalah hasil akhir dari seluruh stiker yang telah difinalisasi.



Gambar 3.9 Hasil akhir stiker

3.3.1.3 Ilustrasi Profil dan Background KaryaKarsa: Naya Ishvara

Proyek ini merupakan salah satu proyek yang dilakukan penulis dengan waktu yang sangat singkat dan memiliki kebutuhan gaya visual yang berbeda dari biasanya. Pada proyek ini, penulis diminta untuk membuat karya foto profil serta background untuk akun KaryaKarsa milik *Virtual Youtuber* Naya Ishvara untuk kebutuhan *audiobook*. Proyek ini bersifat proyek *urgent* sehingga waktu yang diberikan oleh pembimbing lapangan hanyalah dua hari.

Pembimbing lapangan memberikan briefing ide serta konsep dengan sinopsis “*Kisah soal perspektif Naya soal terbentuknya Lockbreaker. Ketika dia masih jadi pegawai kantoran, resign, dan akhirnya membentuk band dan berjuang bersama ketiga kawannya.*” Arahan visual yang diberikan pembimbing adalah penggunaan warna cenderung merah, adanya objek stik drum, serta kata kunci *change*. Karya diminta untuk dibuat dalam ukuran 600x600 px (foto profil) dan 800x171 px (background) dengan resolusi 150p. Berikut lampiran foto *moodboard* serta referensi yang ditentukan.



Gambar 3.10 Moodboard dan referensi yang digunakan

Setelah mendapatkan briefing dari pembimbing, penulis langsung mengerjakan proses sketsa untuk ilustrasi foto profil serta background dalam waktu singkat. Pembimbing lapangan memberikan masukan dan revisi pada sketsa dengan upaya membantu agar penulis tidak kesulitan dalam menyelesaikan proyek dalam waktu singkat.



Gambar 3.11 Sketsa foto profil dan background

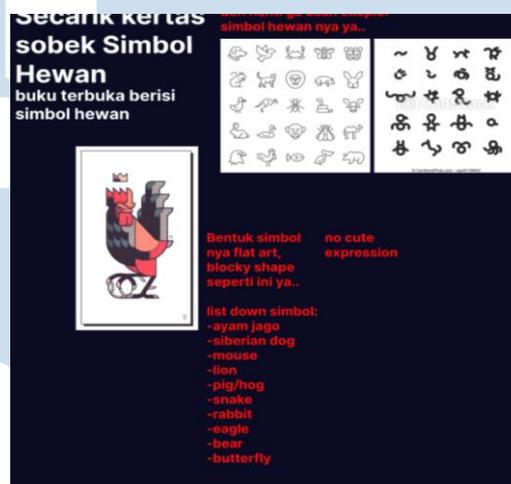
Proses digitalisasi hingga hasil akhir mulai dilanjutkan penulis dengan melalui berbagai proses revisi lanjutan yang meliputi perubahan warna, pose, aset latar profil, dan sebagainya. Selama pengerjaan berlangsung, penulis dibantu banyak oleh pembimbing lapangan hingga hasil kedua ilustrasi siap mendapatkan sunting akhir dari pembimbing lapangan. Hasil akhir dikirimkan kepada pembimbing dalam lapisan layer berbeda dan dikirim kembali kepada penulis dalam bentuk hasil akhir meliputi logo serta teks hasil karya.



Gambar 3.12 Hasil akhir banner dan foto profil.

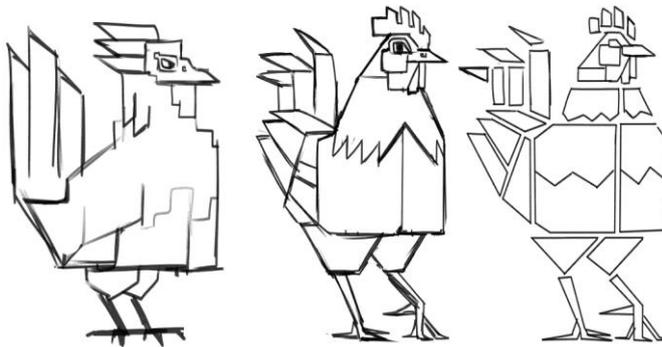
3.3.1.4 Visualisasi Kartu Hewan NeoJKT

Selain proyek untuk Wanaloka, penulis juga mendapatkan pekerjaan untuk membuat proyek tim lainnya yakni game NeoJKT. Pada pekerjaan ini, penulis diminta untuk mengerjakan ilustrasi 10 hewan berbeda yang sebelumnya telah ditentukan oleh pembimbing lapangan. Ilustrasi hewan tersebut digunakan sebagai simbol yang akan ditemukan pada sekitar *environment* game. Adapun ide dan konsep yang diberikan oleh pembimbing lapangan adalah gaya visual *blocky* dan *flat art* dengan berbagai referensi simbol hewan.



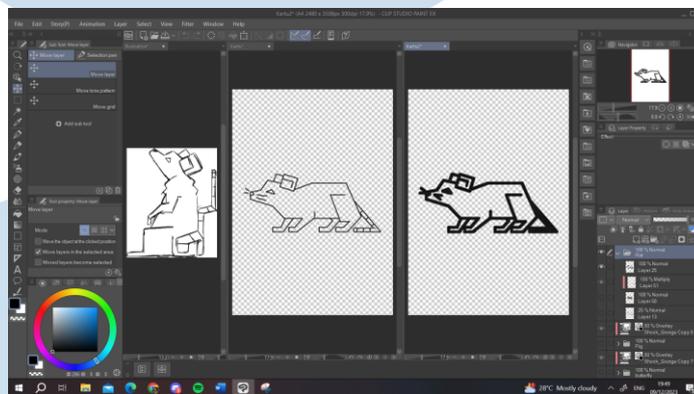
Gambar 3.13 Referensi dan brief dari pembimbing lapangan

Pada proyek ini, penulis membutuhkan waktu selama 2 minggu sebelum karya diterima dan dapat diberikan kepada pembimbing penulis, menjadikannya sebagai proyek ilustrasi terlama yang dikerjakan oleh penulis selama kegiatan magang berlangsung. Penulis memulai proses pengerjaan dengan 10 sketsa hewan beserta alternatifnya. Penulis menampilkan 3 gaya visual berbeda kepada pembimbing lapangan sebelum menerima masukan untuk tetap mengembangkan gaya visual pertama.



Gambar 3.14 Hasil sketsa alternatif

Penulis melanjutkan proses pembuatan karya menuju proses pembuatan outline serta warna setelah sketsa yang ditunjukkan kepada pembimbing lapangan mendapatkan persetujuan. Pada proses ini, penulis mendapatkan beberapa revisi meliputi perubahan pose, ketebalan outline, hingga warna yang dibutuhkan. Penulis juga diminta untuk membuat dua versi berbeda pada karya, menjadikan total pengumpulan ilustrasi sebanyak 20 karya.



Gambar 3.15 Proses revisi awal hingga akhir

Karya final yang diminta oleh pembimbing lapangan meliputi hasil outline tebal serta hasil render dengan efek layer *gritty* layaknya pada kertas. Berikut adalah hasil akhir proyek dengan render final serta outline final yang diminta oleh pembimbing lapangan.



Gambar 3.16 Hasil akhir proyek simbol hewan

3.3.1.5 Ilustrasi Halloween Day Wanaloka

Proyek ilustrasi Halloween adalah proyek yang dikerjakan oleh penulis dalam rangka perayaan hari Halloween pada 31 Oktober 2023. Karya ini dibutuhkan untuk kebutuhan postingan konten Wanaloka di sosial media. Penulis tidak diberikan banyak brief oleh pembimbing laporan selain tema konsep yakni Halloween dengan ide visual dan kata kunci *spooky*, *low angle*. Penulis juga diarahkan untuk mengikuti karya ilustrasi yang sebelumnya sempat dikerjakan penulis sebagai tes interview ketika melamar magang.



Gambar 3.17 Karya penulis sebagai referensi

Penulis menghasilkan sketsa dengan ide bagi masing – masing karakter untuk menggunakan kostum Halloween. Karakter Nala menggunakan kostum *devil*, karakter Naya menggunakan kostum penyihir, karakter Valita menggunakan kostum *Dracula*, dan karakter Astra menggunakan kostum labu. Penulis mendapatkan persetujuan untuk difinalisasikan oleh pembimbing lapangan tanpa ada revisi tambahan yang diperlukan.



Gambar 3.18 Proses pengerjaan sketsa karya

Pada proyek ini, penulis diminta untuk membuat karya dalam dua dimensi berbeda, untuk kebutuhan postingan Instagram *stories* serta kebutuhan postingan biasanya (ukuran 1x1). Oleh karena itu pada proses digitalisasi, penulis menghasilkan dua versi dari karya tersebut dengan sedikit revisi dari pembimbing lapangan terkait dengan pilihan warna background yang digunakan.



Gambar 3.19 Hasil akhir karya

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama kegiatan magang berlangsung di PT OmniVR, berikut beberapa kendala yang ditemui oleh penulis:

1. Dikarenakan sistem bekerja adalah WFH (*Work from Home*), maka penggunaan data/Internet diperlukan. Saat adanya cuaca buruk atau kendala lain seperti listrik mati, kegiatan magang sulit dilanjutkan karena komunikasi yang terbatas dan juga penggunaan elektronik demi keperluan pekerjaan.
2. Pengetahuan penulis yang masih terbatas terkait pembuatan desain UI/UX yang menarik juga penggunaan *vector* dibandingkan *raster* untuk ilustrasi. UI/UX merupakan salah satu kemampuan penulis yang paling lemah dibandingkan bentuk karya 2D lainnya.
3. Konversi ilustrasi/desain dari layer *raster* menjadi layer yang dibuat penulis pada aplikasi utama penulis sulit dilakukan. Hal ini dikarenakan pengetahuan penulis yang minim dan juga aplikasi yang jarang digunakan untuk ilustrasi *vector* dibandingkan Adobe Illustrator.
4. Miskomunikasi yang terkadang terjadi dikarenakan satu-satunya jalur komunikasi hanya dilakukan melalui pesan tertulis, sehingga terkadang penulis salah tangkap ketika menerima brief tugas. Hal ini mengakibatkan banyaknya revisi yang dikerjakan kurang tepat atau kurang sesuai dengan permintaan pembimbing lapangan.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Adapun solusi atas kendala/kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktek kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bahwa sistem bekerja yang digunakan adalah WFH (*Work from Home*), maka penulis harus bersiap – siap apabila adanya kendala teknis seperti listrik atau Internet. Penulis harus siap siaga untuk tetap menjaga daya baterai benda elektronik yang digunakan relatif penuh setiap saat atau menyiapkan elektronik alternatif, serta bersedia untuk menggunakan paket data kuota internet.

2. Pengetahuan penulis yang masih terbatas terkait pembuatan desain UI/UX dapat diatasi apabila penulis mulai keluar dari zona nyaman penulis. Dengan demikian, penulis pun menggunakan waktu senggang diluar jam kerja untuk berlatih membuat desain visual UI/UX dengan bantuan revisi serta masukan yang pernah diberikan oleh pembimbing lapangan.
3. Konversi ilustrasi/desain dari layer *raster* menjadi layer yang dibuat pada aplikasi utama penulis sulit dilakukan, sehingga untuk mengatasi masalah ini penulis harus berlatih pada aplikas yang lebih sesuai untuk penggunaan *vector*, yakni Adobe Illustrator.
4. Untuk mengatasi miskomunikasi yang ada, penulis menetapkan diri untuk menjadi lebih berani bertanya dan lebih responsif serta komunikatif ketika diskusi seputar brief tugas ataupun feedback diberikan, sehingga penulis tidak terlalu pasif dan mengerjakan brief yang salah.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA